Virtua Fighter

Pre-Production Secret Materials

30th ANNIVERSARY

POLYGON MODEL PROTOTYPE

At the time, this was cutting-edge 3D polygon graphic technology.
We happily introduce to you some of the models
created during numerous prototype stages
and through a difficult trial-and-error process.

KARATE FIGHTER

A test model of a fighter made with an impressive 800 polygons.
With his unkempt beard, scar over the left eye,
and karate gi, he has the quintessential look of a martial artist.
Could he have been the model of a future Akira?

FIGHTER_I.hrc
(身長) 1m 80~90cm
(ポリゴン) 約800ポリゴン
テスト用

TEST_MODEL②

ARMY FIGHTER

A test model of an army-inspired fighter.
The camouflage uniform and military boots were thoroughly reproduced using polygons as a base.

"JEFF" 1993 new charactor

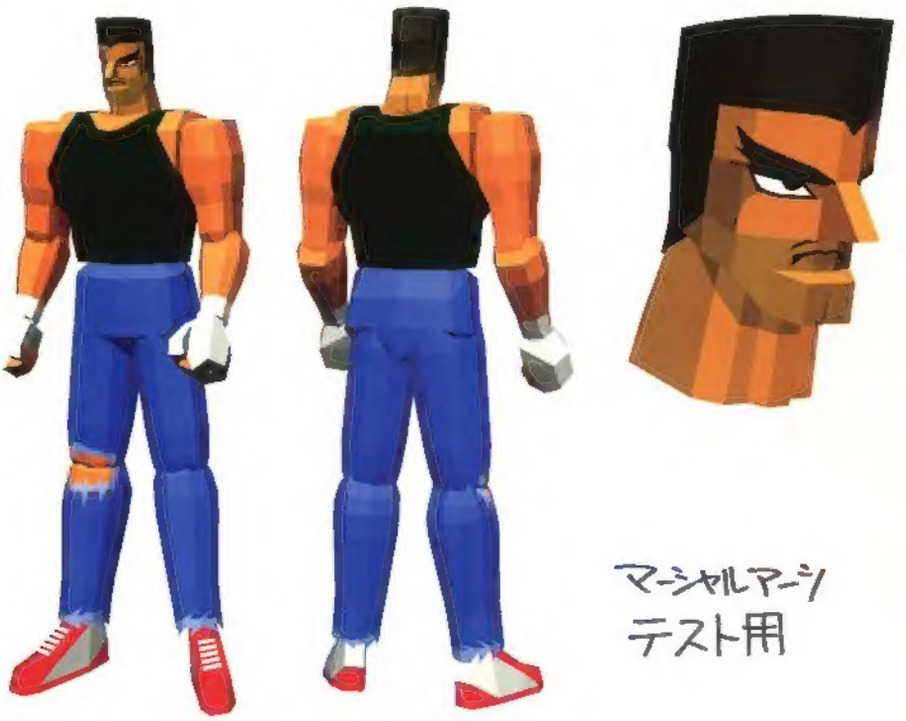
SUMO FIGHTER

A test model of a sumo wrestler that was not approved for the original roster.
However, we are almost sure that he served as an inspiration for VF3's Taka-Arashi.

没 スモウ ファイター
テスト用（未完成）

MARTIAL ARTS FIGHTER

A male fighter characterized by a streetwear look,
freshly shaved beard, and thick eyebrows. His fighting style was supposed to be Jeet Kune Do,
the same martial art practiced by Sarah Bryant.



マーシャルアーツ
テスト用

According to the notes that have come down to us,
it would have been a Japanese fighter with a black kimono and a hair down to his eyes in one of its versions,
and with ripped jeans and rough looking tufts in its second version.

"KENJI" 1993 new charactor

SHIBA

A Middle Eastern fighter.
The model was nearly complete but was not implemented in the original Virtua Fighter, but he was added years later in the game "Fighters Megamix" for SEGA Saturn.

"SHIBA" 1993 location test

The top model is a prototype of Akira,
and the bottom model is a nearly complete version, used for the 2P variation.

A test model of Pai.
Some differences in details from the final arcade version include blush on the cheeks, the length of the braid, and the absence of a ribbon.

パイ（中国）

"PAI" 1993 location test

An in-progress model of Lau.
This test model lacks a queue, and you can see a small knife accessory at his waist.

拳法
テスト用

リー（中国）

"LEE" 1993 location test

WOLF HAWKFIELD

The top is a test model of Wolf, characterized by his huge jaw and necklace.
The bottom is a nearly complete version, but there are some small differences from the final version, such as longer hair.

ウルフ（カナダ）

"WOLF" 1993 location test

A nearly complete version of Jeffry's test model. At this time, his name was Willy!

An in-progress polygon model of Kage-Maru.
The feature where his headband and mask come off when attacked seems to have already existed at this stage.

柳生（日本）

"YAGYU" 1993 location test

A pre-production model of Sarah.
Her hairstyle and hair behavior have changed significantly, suggesting the challenges faced during production.

サラ（ヨーロッパ）

"SARA" 1993 location test

In his test model, Jacky wore headgear.
Once the character was established, the outfit and skin color were also adjusted accordingly.

ジャッキー（アメリカ）

"JACKIE" 1993 location test

A test model of Dural.
There are significantly more polygons at this stage than what was actually implemented in the game.

ジュラルミン伯爵（旧ソ連）"DURALMIN" 1993 location test

A group image of characters.
In the top image, Shiba is placed in the center, and the polygon surfaces are smoothly rendered.

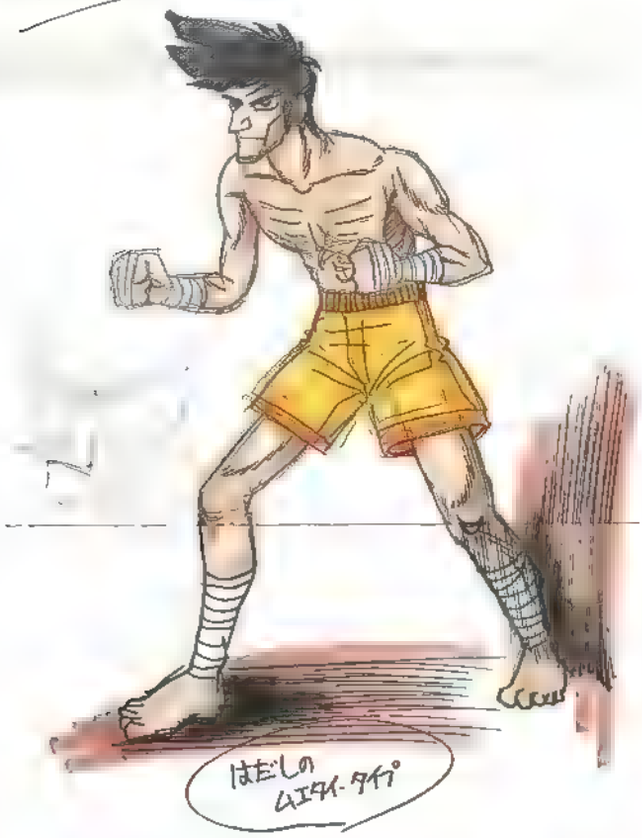
Location tests and High Polygons Rendering

You can see different types of rendering in these two images.
The top uses models more representative of the in-game ones,
and the bottom is rendered with a different process and a higher polygon count.

Virtua Fighters
1993/7/30
location test vir.

The first necessary step in creating a character is the concept art illustration.
Please enjoy a variety of concept art from the pre-production of the first Virtua Fighter.
The drawings reflect the manga style of that era.

痩せた拳闘士タイプ



痩せた拳闘士タイプ

6/7 ラフ.

痩せた拳闘士タイプ

6/7 ラフ.

太った格闘家タイプ
※）腹が出ていて丸っこい人間

スモウ・レスラー タイプ

スモウ・レスラー タイプ

6/7 57.

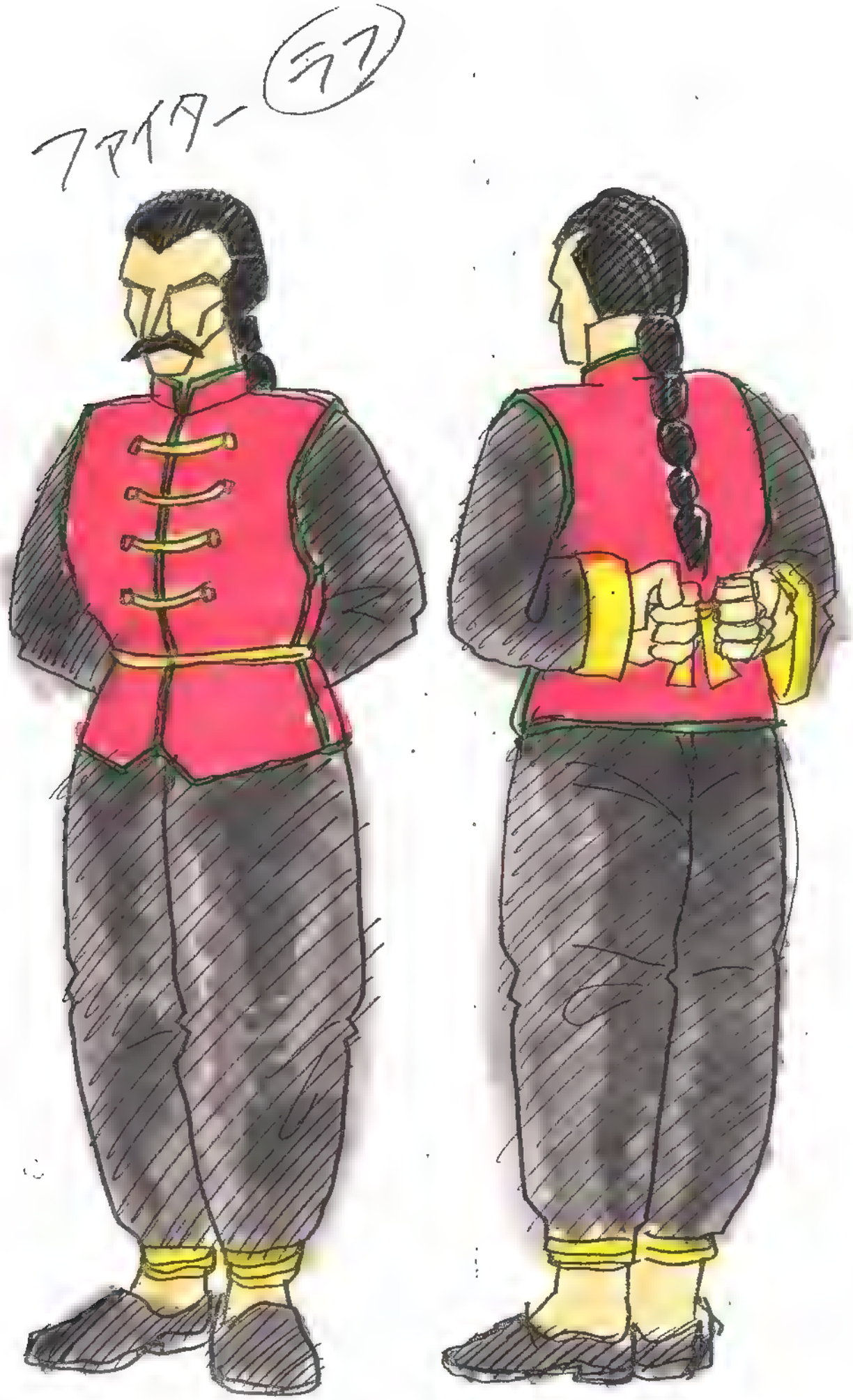
でっかい
山林寺タイプ

体が大きい

※) 前から見ると
完璧な
逆三角形の体

でっかい
~~[illegible]~~
修道僧タイプ

ストリートファイト
タイプ


ファイター
57

DURAL
（月影）

・金属の体から人間の体にもどった影月の母親

・かわいいタイプじゃなくてでっかく強そうな女

元ジェフリー

・体のでっかいキャラクター

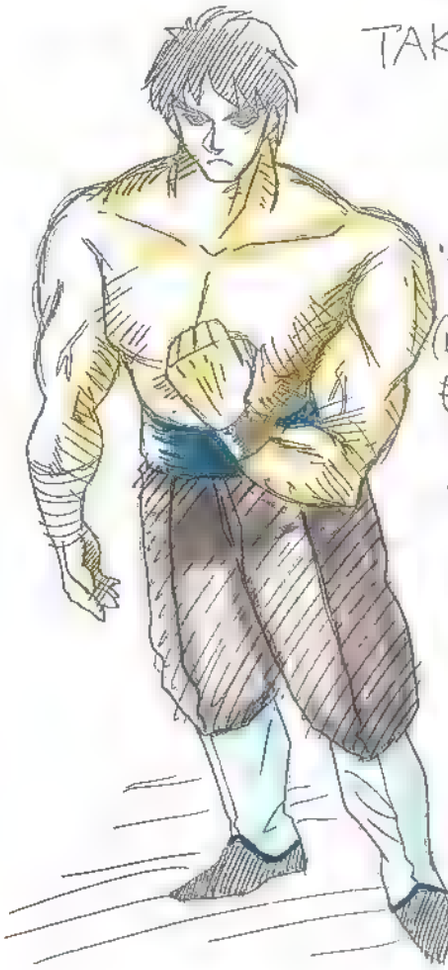
・ものすごくでかい

酔拳か蛇拳

・トレーニングウェア（上半身ハダカにクンフーパンツのスタイルはありふれているから）

・筋肉はあるけどやせている

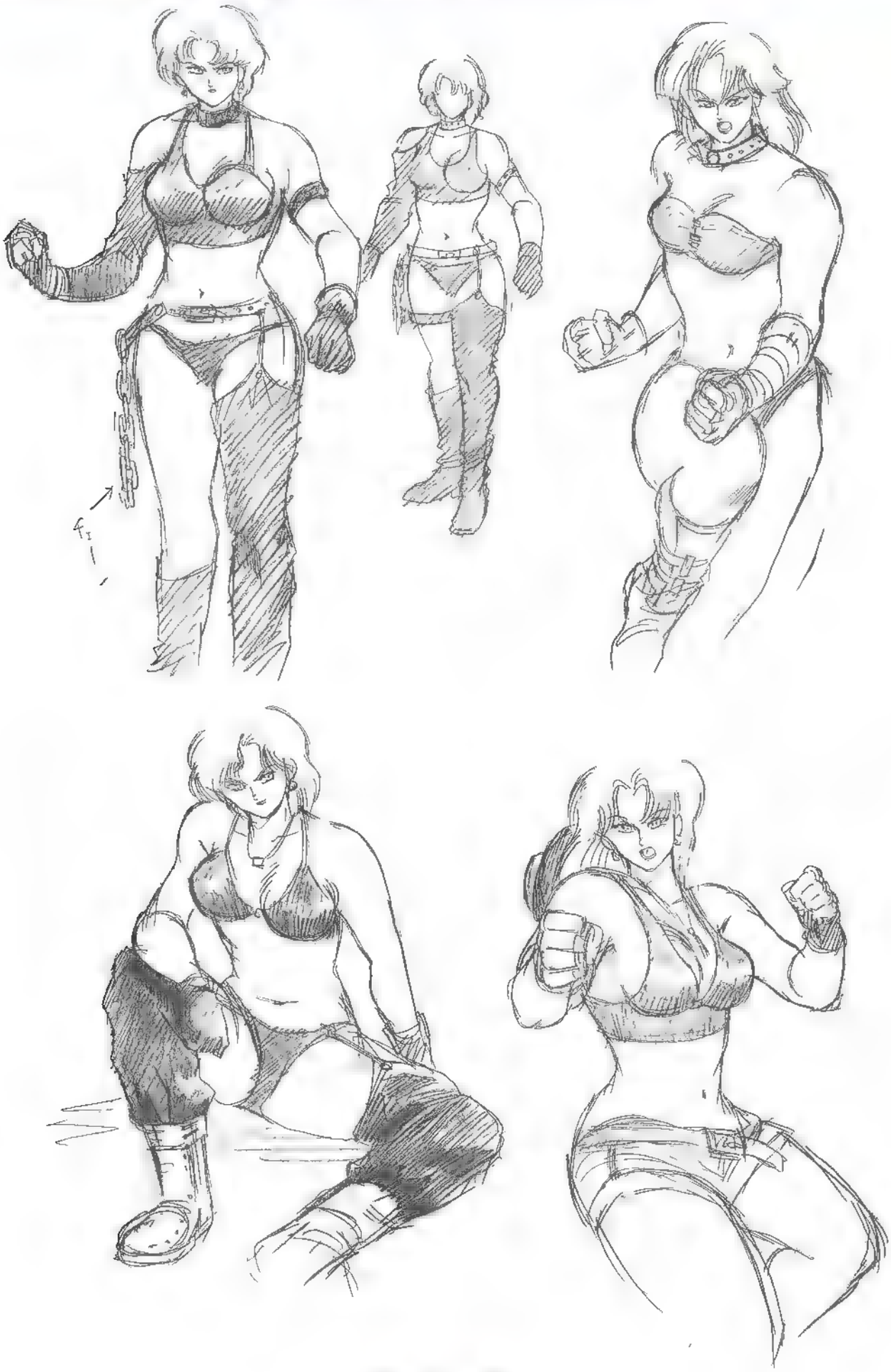
TAKESHI

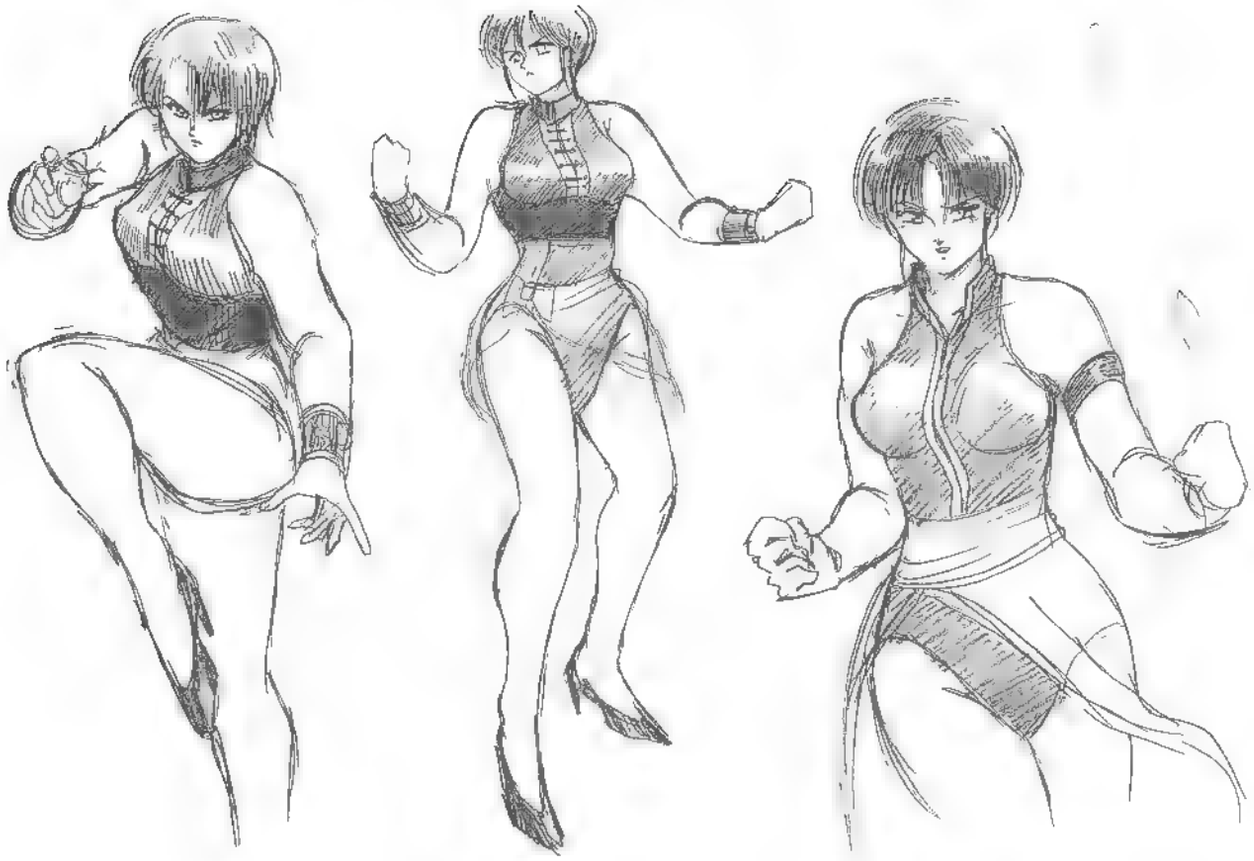


・打倒アキラ

（酔拳か蛇拳）もしくはムエタイ

These are rough sketches from an even earlier stage of production than the previous concepts.
You can see the influence from 90s manga in these concepts as well.

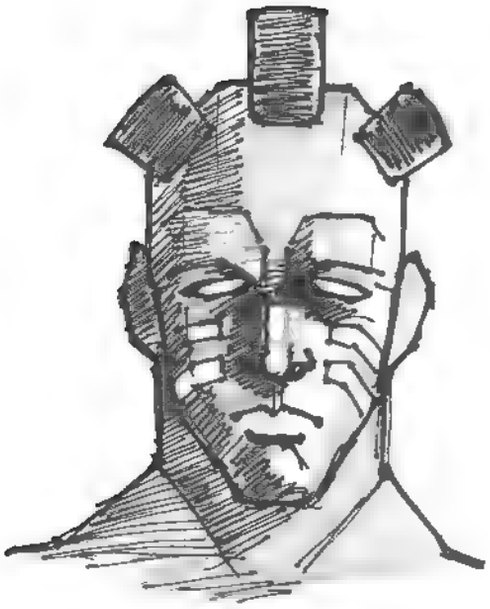




日本人の心

中国拳法)
少林寺、八極拳、

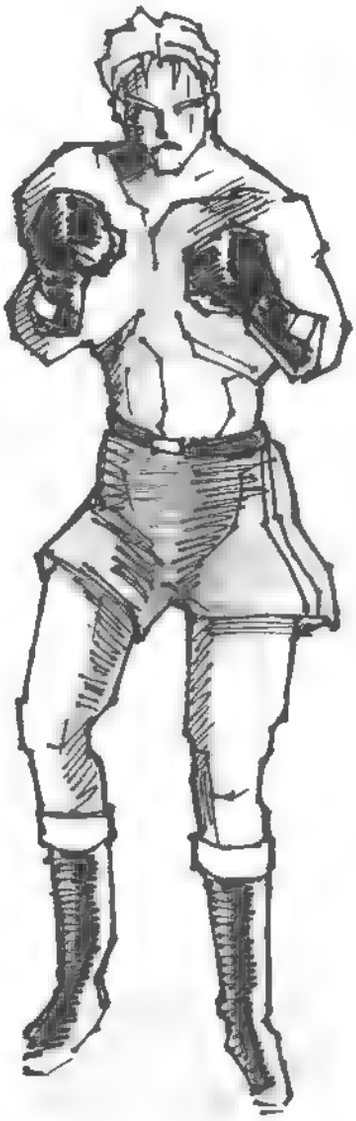
(ボクサー)



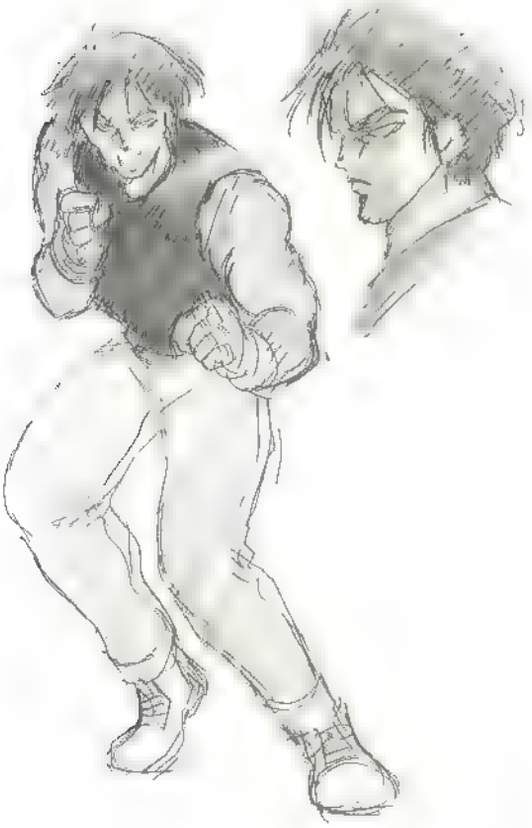
デジタイズ CG
インデマンぽい人

デジタイズ
CG、忍者

CG中国拳法
※好かじゃない



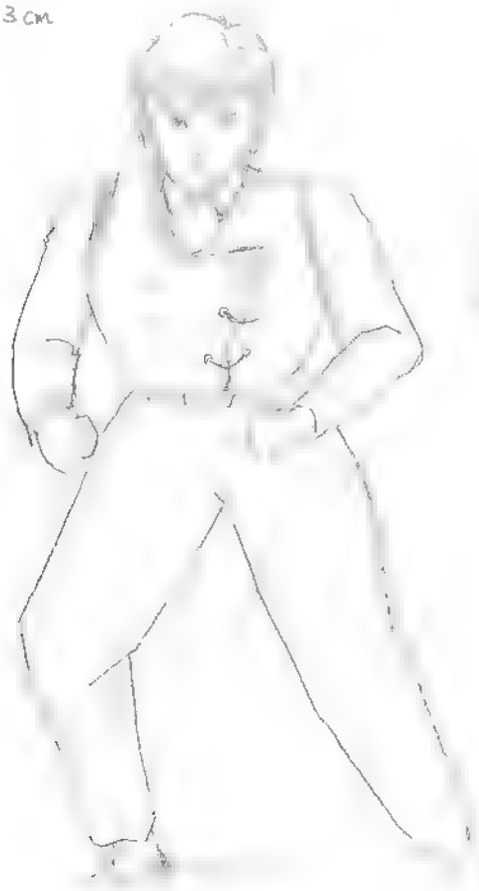
CG ボクサー
(ムエタイ
キックボクシング)

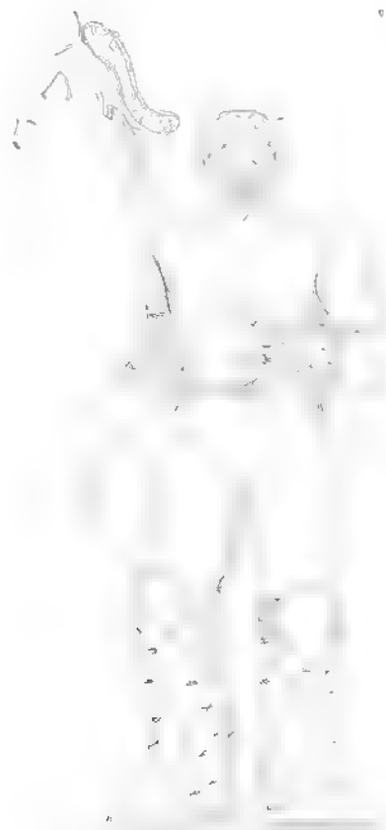


"MASTER" FIGHTER TYPE

"CRAZY" "BIKER" FIGHTER TYPE

◦流派　形意拳（五獣拳）
◦人種　ヨーロッパ系（フランス＋イギリス）
◦年齢　16才
◦身長　163cm





An image created to be used in posters displayed in game centers, using drawn illustrations instead of CG-rendered polygon models.

REALISTIC 3-D FIGHTING ACTION! KING OF THE WORLD!!

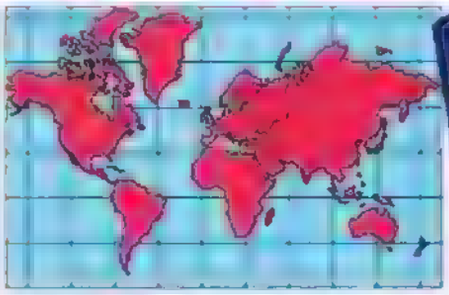
AM R&D DEPT.#2

An image created for a New Year's card. This may have been actually used back in the day.

One of the remaining story setting materials. You can see details of the secret organization Red Scorpion.

秘密結社レッドスコーピオンとは

秘密結社**レッドスコーピオン**は、
旧ソ連時代に誕生した悪の組織である。
その主たる目的は、世の中を混乱に陥れて、
全世界を裏から支配することにある。



前首領**ソサリエフ**は、悪の大科学者であり、
原子力潜水艦を造ってしまうほどだった。
ソサリエフは晩年、改造人間の研究に打ち込んだ。
それは、不老不死の体を手に入れるためだったと
言われているが、その完成を見ぬまま死去した。
噂では、不老不死の人体実験までは行ったが、
結局それは不完全であったため、
研究の続きは、部下の科学者に託して、
自分は冷凍睡眠についたとも言われる。

父の跡を継いだコルスコル３兄弟の長男**レッカ**は、
改造人間の技術を活かして、世界最強の戦闘兵士を
造りだし、世界各地の戦場に送り込んでいた。
そのためには強靭な肉体を持つ人間が必要であり、
その人間を見つけ出すために、裏から手を引いて、
世界格闘トーナメントを開いている。

レッドスコーピオン組織図

前首領
ソサリエフ・コルスコル
悪の大科学者

親子

現首領
レッカ・コルスコル
コルスコル３兄弟の長男
世界最強の戦闘兵士を造らんとする

コルスコル３兄弟

スコア・コルスコル
父を越える頭脳の持ち主

双子

イオン・コルスコル
力自慢の双子の弟

シルバーアーマー
スコア自身が最高傑作と
評価する改造人間
実は、影丸の母

赤蠍３闘士

マジド・アブ・ドゥル
砂嵐のマッチョマン

龍昇寺　猛
かつては晶の兄弟子だったが、
邪心を持ったため、破門される
悪の八極拳ともいえる
「八殺拳」を自ら編み出す

ジェフリー・バックマン
元軍人であり、サラを
戦士として訓練した
いろいろと戦略を企てる

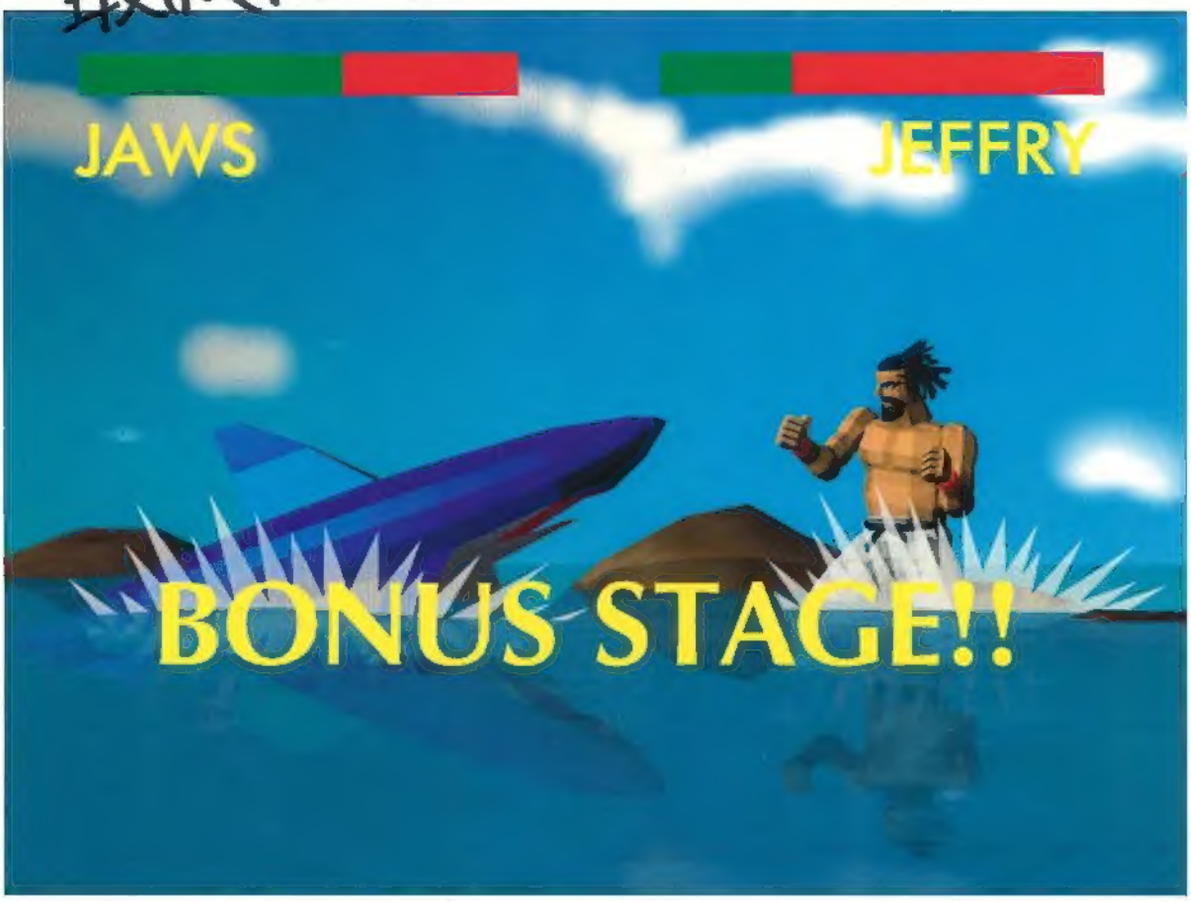
サラ・ブライアント
洗脳されてしまい、
兄・ジャッキーの刺客に

組織員

Different bonus stages were considered in the pre-production of the game.
The Jacky one starts at the end of Virtua Racing!

最終ステージ　サラの場合　ジャッキーの場合

最終ステージ　ジェフリーの場合



憎いサメと
最後の戦い!!

舟をかえせ!!

The original name for Virtua Fighter was "Virtua Fighters."
The logo from that time still exists!